

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI

FAKULTA TEXTILNÍ

NÁZEV PRÁCE

INSPIRACE KOMIKSOVOU TVORBOU

ZÁVĚSNÉ TEXTILIE A ODĚVNÍ MINI KOLEKCE

INSPIRATION BY COMICS CREATION

SUSPENSIONS TEXTILES AND MINI ATTIRE COLLECTION

LIBEREC 2007

PAVEL HANUŠ

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že předložená bakalářská práce je původní a zpracoval jsem ji samostatně. Prohlašuji, že citace použitých pramenů je úplná, že jsem v práci neporušil autorská práva (ve smyslu zákona č. 121/2000sb. O právu autorském a o právech souvisejících s právem autorským).

Souhlasím s umístěním bakalářské práce v Univerzitní knihovně TUL.

Byl jsem seznámen s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č.121/2000 Sb. O právu autorském, zejména § 60 (školní dílo).

Beru na vědomí, že TUL má právo na uzavření licenční smlouvy o užití mé bakalářské práce a prohlašuji, že souhlasím s případným užitím mé bakalářské práce (zapůjčení apod.).

Jsem si vědom toho, že užít své bakalářské práce či poskytnout licenci k jejímu využití mohu jen se souhlasem TUL, která má právo ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, vynaložených univerzitou na vytvoření díla (až do jejich skutečné výše).

Beru na vědomí, že si svou bakalářskou práci mohu vyzvednout v Univerzitní knihovně TUL po uplynutí pěti let po obhajobě.

V Liberci, dne _____ 2007

.....

PODPIS

PODĚKOVÁNÍ

Chtěl bych touto cestou poděkovat všem kteří mi pomohli s realizací bakalářské práce. Především Mgr. Daně Pejchalové jako vedoucí bakalářské práce, dále Ing. Jaroslavě Váňové, za odbornou pomoc při realizaci tisků a rodičům za umožnění studia a finanční podporu.

ANOTACE

Komiks coby literární žánr informuje čtenáře nejen textem, svoji významnou a nezaměnitelnou roli zde tvoří i grafická podoba, která často převažuje a propůjčuje příběhu nezaměnitelnou atmosféru. Literatura plná barev a různorodých tvarů jistě potěší a rozehraje fantazii každého čtenáře.

K realizaci projektu byl využit digitální sublimační tisk na textil s dalším použitím v oděvní kolekci.

ANNOTATION

Comics as kind of literatures is informing reader not only by texts, important and unmistakable part composes graphic form, that often predominates and is imparting unmistakable feelings to stories. Literature full of colours and various shapes must delight and open fantasy of each of readers.

For realization design was used digital sublime print on textile with other application in attire collection.

KLÍČOVÁ SLOVA

Komiks, digitální sublimační tisk, informace, barvy, tvary

KEY WORDS

Comics, digital sublime print, information, colours, shapes

OBSAH

Prohlášení.....	3
Poděkování.....	4
Anotace.....	5
Úvod.....	7
Úvodní idea.....	8
1 Inspirace.....	9
1.1 Inspirační proces.....	10
2 Teoretická část.....	11
2.1 Pojem komiks.....	11
2.2 Počátky komiksu.....	11
2.3 Stručná historie komiksu.....	12
2.4 Přenosový tisk.....	14
3 Technologická část.....	17
3.1 Digitální sublimační tisk.....	17
3.2 Míchání barev.....	17
3.3 Textilní materiál.....	18
3.4 Realizace.....	19
3.5 Technické nákresy a stříhy.....	20
3.6 Závěr.....	25
Příloha.....	

ÚVOD

Hlavním předmětem celé mé bakalářské práce je převedení komiksu, coby literárního, ale i výtvarného žánru do podoby použitelné pro zpracování do textilního tisku, ztvárnění raportu a použití potištěné metráže na výrobu oděvní kolekce a závěsných textilií. Inspirace probíhala studiem komiksových knih, časopisů a návštěvou internetových stránek na zadané téma, hlavně sledováním barevností a tvarových zajímavostí obsahu ale i formy kterou je komiks charakteristický.

ÚVODNÍ IDEA

Komiks je když ... když spojíte dvě kresby za sebou.

Tak takhle jednoduchou definici si snad komiks ani nezaslouží, leckdy se jedná o prokreslený, autorsky nezaměnitelný a dějově vypracovaný příběh, nezřídka tištěn na křídový papír s vázanou vazbou, cenově převyšující klasickou literaturu.

Komiks složený ze spousty malých i velkých okének, bublin plných textu, často barevně a graficky stylizovaný aby lahodil oku čtenáře, který může s chutí a vervou hltat a nechat se unášet příběhem smyšlených hrdinů, ať už kladných nebo záporných, kteří se ve svém charakteristickém kostýmu potulují po světě. Spojení kreslených obrázků a okének, plných barev a pohybu, kde kulka vystřelená v prvním okně, přeletí nad celou stránkou a zasáhne padoucha v okně posledním, to je komiks, hravý, plný fantazie a inspirace.

V dnešní uspěchané době si komiks našel místo i u dospělých fanoušků, ať už je to tím, že četba nezabere tolik času, jak tomu bývá u klasicky psané literatury, nebo tím, že tematikou bývá politická satira, nebo třeba i erotika a sex. Každé téma má své hrdiny.

Komiks se nejenom čte ...

1. INSPIRACE

Žijeme v 21. století kdy informační technologie stále “zmenšují” svět a snad právě proto se stal internet nedílnou součástí inspiračního procesu. Umožňuje nahlédnout do databází po celém světě a umožňuje globální pohled na danou problematiku. Hlavní inspirací se tak staly japonské komiksy zvané manga, jejich nezaměnitelnost je zřetelná na první pohled. Styl kterým jsou manga ztvárněny je typický pro asijskou oblast, styl který se přenáší i do naší západní kultury. Dalším podnětem se stalo samotné grafické uspořádání komiksu, kde nehrají hlavní role odstavce písmen, ale ohraničená okénka plná barev a bublin s textem. Komiks, často příběh plný smyšlených postav nevycházející z našeho reálného světa, tam kde nejsou určeny žádné hranice a fantazii se meze nekladou, určuje je pouze tužka či pero kreslíře a jeho představy.

Základním inspiračním zdrojem pro tisk na textil se stalo samotné komiksové okénko, dále přetvářené jak kvantitativně tak i barevnými variacemi do podoby, kterou můžeme vidět na hotové práci.

Dalším zdrojem inspirace pro tvorbu oděvní kolekce se staly příběhy super hrdinů a super hrdinek, často oblékající výrazný a nezaměnitelný osobitý kostým, v kterém překonávají fyzikální zákony, činí dobro či zlo, nebo se pouze vymaňují ze svého všedního nudného života.

Kostým, který byl mnou dále stylizován do podoby připomínající sportovní konfekci, v které se objevuje i výše zmíněný tisk na textil.

1.1 INSPIRAČNÍ PROCES

Inspirační proces odstartovala návštěva internetových stránek známých komiksových vydavatelství a pokračoval dále odkazy na internetové stránky málo známé a méně navštěvované, dále návštěvou knihoven, knihkupectví a studiem zde nalezené komiksové literatury a časopisů.

Výsledkem bylo nashromáždění spousty inspiračního materiálu z celého světa.

Souhrn informací ukázal, že komiks, coby literární žánr má i svou uměleckou – grafickou podobu.

Podobu, která informuje i inspiruje.

A zde započala cesta sledování barevných variací a bohatých tvarových řešení, které myšlenky a nápady v hlavě textilního designéra převádějí do podoby textilních tisků, následně raportů a posléze i do oděvních kreací.

Tisky vznikající skládáním fragmentů komiksových okének, kolorované do požadovaných kontrastních barev a skládané do raportů vznikly pestrobarevné grafiky, připomínající pohled kaleidoskopem.

Tyto tisky byly následně použity pro výrobu závěsných textilií a metráže, která byla zpracována dále do oděvní kolekce.

Inspirace oděvů má kořeny u přiléhavých dresů super hrdinů, kteří v nich předvádějí nadlidské výkony, snad proto se kolekce podobá sportovnímu oblečení, a v odívání japonských futuristických komiksových postaviček, zejména žen a dívek, kde fantazie v oděvu nezná mezí.

2. TEORETICKÁ ČÁST

2.1 Pojem komiks

Typy komiksů

- Krátký příběh (1-20 stran)
- Strip (2 - 6 okének)
- Webový komiks (série příběhů, často složený z navazujících stripů)
- Grafický román (komiksová kniha)
- Komiksový časopis

2.2 Počátky komiksu

“Komiks neboli Kreslený seriál je samostatný literární i výtvarný žánr. Jde o příběhy vyprávěné pomocí série obrázků s případným doprovodným textem.

Byť je v povědomí velké části čtenářů komiks fenoménem až od 20. století, dají se díla, která odpovídají dnešnímu chápání komiksu, najít už v umění starověkého Egypta. Byly nalezeny nástěnné malby, pocházející ze 2. tisíciletí př. n. l., zaznamenávající pásem obrázků a textů proběhlé děje. Kresby podobného typu jsou známy i z předkolumbovské Ameriky.

Ve středověké Evropě jsou známy obrazové příběhy bez doprovodného textu. Za svého druhu komiks lze považovat například i závěsnou textilii z Bayeux - rozsáhlé dílo, vykreslující postupně příběh dobytí Británie Normany roku 1066.

Masové rozšíření kreslených seriálů bylo umožněno až vynálezem knihtisku. Už v roce 1460 vychází kreslené Utrpení svatého Erasma.

Dalším mezníkem byly příběhy Williama Hogarta, jehož série obrazů Dráha prostitutky (1731) a Dráha zhýralce, později přepracované na série rytin, patřily k nejpopulárnějším tiskům své doby.

O spojení sekvencí obrazů a písma, a vytvoření základu moderního komiksu se zasloužil Rudolph Töpfer.

J. W. Goethe o něm řekl: Kdyby se v budoucnosti Töpfer dokázal věnovat méně frivolním záležitostem a dokázal se trochu krotit, stvořil by věci nad všechny představy.“

[<http://cs.wikipedia.org/wiki/Komiks#Historie>, str.11]

2.3 Stručná historie komiksu

Začátky – 1896-1937

První komiksové stripy se v Americe objevili na sklonku 19. století v novinových přílohách. jejich průkopníkem bylo Žluté dítě Richarda F. Outculta, které se narodilo 16. února 1896 v Hearst New York American.

První žertovné zvířátko Crazy Cat vycházelo v novinách The Family Upstairs. Komiks Mutt a Jeff zase v Chicago American. V roce 1922 se objevil první specializovaný časopis Comic Monthly. V třicátých letech vycházelo komiksů víc a více, lidé milovali kreslené příběhy Tarzana od výtvarníka Hala Fostera či Mickey Mousea od Disneyho. V listopadu 1931 se v Chicago Tribune pod vlivem války gangů objevili první příběhy Dicka Tracyho. V roce 1933 založili Harry L. Wildenberg a Max. C. Gaines – první komiksový časopis, který vyprávěl příběhy Muttu a Jeffa, Joe Palooka či Regular Fellas. A stále se rodili noví hrdinové, například Flash Gordon, Terry a piráti či Dragoon Lady.

Zlatá éra 1938-1945: Superman a Batman

Když v roce 1933 použil Jerome Siegel poprvé jméno Superman ve svém kresleném příběhu, byla postava ještě zločincem. Siegel z něho později s Josephem Schusterem udělali hrdinu a to se za pár let vyplatilo.

V roce 1939 se v Detective Comics objevil Batman. Jeho kreslíř Bob Kane se nechal inspirovat renesančními kresbami létajících strojů od Leonarda da Vinci.

50. léta - krize: Pokušení nevinnosti a Kodex komiksu

Vydavatelé nabízeli čtenářům stále nové žánry. Doba přála romantickým, westernovým, ale i hororovým, krimi a porno komiksům.

60. a 70. léta – věk nových hrdinů: X-Meni a Spiderman

Rostoucí se zájem o vesmír a rozvíjející popularita sci-fi literatury na přelomu 50. a 60. let se odrazila i v komiksových příbězích. Byli plné vesmírných vetřelců, robotů a vynálezů.

Jack Kirby a Stan Lee se pustili do vytváření nových postav. V roce 1961 se objevil první sešit Fantastic Four. Následoval Hulk a ihned po něm X-Meni. V roce 1963 se v Amazing objevil Spiderman. V roce 1964 Lee oživil hrdinu Captaina America. Objevil se i Doctor Strange, následovalo i několik černých hrdinů, např.

Black Panther, či intelektuálů - Silver Surfer si získal oblibu mezi vysokoškoláky . Komiks konečně ztratil nálepku poklesového žánru a začal hlouběji pronikat do masové kultury.

80. léta

Osmdesátá léta byli ve znamení popularity filmu i televize. Je nesporné, že komiks inspiroval mnohá díla a tento proces probíhal i po opačné linii.

KOMIKS po česku

Komiksy vycházely v časopisech Paleček nebo Šípy. V roce 1924 vyšla kniha Šprýmovné kousky Františka Vovíška a kozla Bobeše. Stále více se objevují původní comicsy v časopisech pro děti (Malý čtenář, Punt'a, Kašpárkovy noviny, Srdíčko), například příběhy o psech Punt'ovi a Kiki a seriál Kuře Napipi Ondřeje Sekory. Nejznámější postavou kresleného seriálu pro děti je Ferda Mravenec Ondřeje Sekory. Fenomenální úspěch v dějinách českého comicsu pro mládež patří autorům Rychlých šípů, Jaroslavu Foglarovi a Janu Fischerovi.

Koncem 50. a v 60. letech vycházela řada comicsů na stránkách časopisů Pionýr, ABC mladých techniků a přírodovědců (Šestka z Hradební, Emil Robot, Strážci), Mateřídouška (Kocour Vavřinec a jeho přátelé), v 70. letech byly comicsy v Sedmičce (Robin Hood). Tematická rovina se výrazně rozšířila směrem k science-fiction (Dobrodružství Johna Cartera na motivy románu E. R. Burrougse).

V roce 1976 se čeští čtenáři na stránkách Sedmičky pionýrů setkali s Asterixem.. Autorem je René Goscinny, francouzský spisovatel. Kreslířem je Albert Uderzo. Goscinny .U nás v 60. letech vycházela řada comicsů pro menší čtenáře (Ilustrované sešity Čtyřlístek). Čtveřici zvířecích hrdinů uvedl kreslíř Jaroslav Němeček. Po roce 1989 se objevila Kometa, která otiskovala příběhy Jaroslava Foglara (Modrá rokle, Chata v jezerní kotlině), Tajemství zlatého koně Káji Saudka a literární komiksové adaptace (Válka s Mloky Karla Čapka).

Komiksu coby masovému žánru je na základě mnoha výzkumů přisuzován dokonce jistý civilizační vliv.“

2.4 Přenosový tisk

“V posledních letech se zvláště v malých textilních provozech uplatňuje metoda tisku, která je založena na principu přenosu barviva účinkem tepla. Tento přenosový tisk je určen především pro syntetické materiály, i když řada firem pracuje na rozšíření možností jeho použití v širším měřítku. Princip technologie spočívá v natisknutí barviv na dočasný nosič (nejčastěji papír) a následný přenos sublimujících barviv z nosiče na textilní materiál. Postup vzorování je následující:

- nejdříve se speciálními barvivy potiskne pomocný nosič (nejčastěji papír)
- papír se potištěnou stranou za zvýšené teploty a přítlaku přivede do styku s vhodnou textilií

Během termického působení probíhá intenzivní sublimační proces, při kterém se barvivo přeneso na textilií a současně dojde k fixaci.

Zdánlivě jednoduchý princip této neortodoxní techniky obtisknutí vzoru z papíru na textilní materiál je znám již noho let. Jeho počátky je třeba hledat již v roce 1924, kdy se poprvé použila disperzní barviva. Principu přenosového tisku se týkají patenty anglické firmy British Celanese Ltd. z roku 1929 a 1931 zaměřené na barvení acetátového hedvábí v prostředí par disperzních barviv bez vodní fáze. V roce 1947 tato firma dosáhla úspěšných výsledků při experimentech, kdy byla bavlna potištěná disperzními barvivy po dobu 1 minuty a při teplotě 150 °C přitisknuta na acetátové hedvábí.

V roce 1949 byl americkou firmou DuPont současně s vývojem termosolového postupu barvení aplikován přenos disperzních barviv s využitím jejich sublimačních vlastností.

Zásahu o komerční využití pokusů z let 1956 až 1957, týkajících se přenosového tisku, měla francouzská firma Filatures Prouvost-Masurel. V roce 1958 patentoval De Plasse způsob barvení polyesterových vláken v parách disperzních barviv.

Tento patent vedl k intenzivnímu aplikačnímu výzkumu a k výrobě prvních přenosových papírů. Jejich výroba byla uskutečněna za přímé spolupráce švýcarské barvírny Ciba (nyní Ciba-Geigy) a francouzské společnosti pro tisk balícího papíru Trentesaux Toulemonde. Z této spolupráce vznikly v roce 1968 firmy Sublistatic S.A. a Société d'Exploitation des Procédés Sublistatic. Bezprostředně následoval vznik dalších, např. anglické firmy Transprints Ltd., japonské firmy Thermoprintex Kanematsu-Gosho Ltd.

Poprvé v historii textilního tisku byl zaznamenán vstup papírenské technologie a před tiskaři se objevila nutnost řešení problémů spojených s aplikací textilních barviv na papírovou podložku.

Anglická firma Themacrome vyvinula a do provozního měřítka propracovala systém přenosového tisku určený pro tisk na textilie z libovolného

druhu vláken. Používají se zde pigmentová barviva, která se upevňují termoplastickým pojídkem přechodně na papír a v další operaci na potiskovanou textilií. Působením tepla až do teploty 180 °C plastifikuje pryskyřičné pojídlo, které tak přenáší barvivo z papíru na textilií. Tímto přenosem pojídla s pigmentovým barvivem na povrch textilie je tisk ukončen a není nutné praní po tisku. Dosažené stálosti tisku, zejména při mechanickém namáhání, stejně tak jako omak textilie jsou obdobné jako u klasického pigmentového tisku.

Tisk přenosového papíru

Použitá barviva mají mít co nejpodobnější sublimační charakteristiky a vyhovující stálosti na různých syntetických materiálech. Důležitou úlohu hraje i vhodný typ papíru. Při přenosu musí být zajištěna maximální reprodukovatelnost odstínu s minimální závislostí na změně teploty a času.

Přenos tisku na textilní materiál

Vzor na textilní materiál lze z papíru přenést diskontinuálně nebo kontinuálně. Diskontinuální přenos se používá pro potiskování hotové konfekce nebo konfekčních dílů. Tiskne se na strojích podobných žehlícím lisům. Podstatou kontinuálních kalandrů je vyhřívání buben, opásaný přítlačnou dekou.

Technologie přenosového tisku obecně přináší textilní výrobě řadu výhod i nevýhod.

Výhody:

- nízké investiční náklady u textilního výrobce
- malá potřeba prostoru
- pracovní proces je suchý - odpadá spotřeba vody, není třeba sušení a paření, snižuje se znečišťování odpadních vod
- bez potíží lze tisknout i složité vzory
- ostrost tisku, zvláště kontur je dobrá
- obměna vzorů není časově nenáročná
- proces tisku je kratší, což umožňuje zkrátit dodací lhůty
- je možné tisknout hotovou konfekci
- nároky na odbornost pracovníků jsou poměrně nízké
- zlepšuje se kvalita tisku

Nevýhody:

- materiálové omezení
- nízké stálosti v sublimaci a nízké mokré stálosti na polyamidu
- úzká paleta barviv
- spotřeba papíru
- malé výkony přenosových lisů
- cena přenosového papíru“

[TEXTIL- TECHNIKA – SOUČASTNOST

TUL Liberec, Fakulta textilní, katedra designu, 2005

Autor – doc. Emilie Frydecká ak. mal, Ing. Jaroslava Váňová, Svatoslav

Krotký ak. mal, str. 14,15,16]

3. TECHNOLOGICKÁ ČÁST

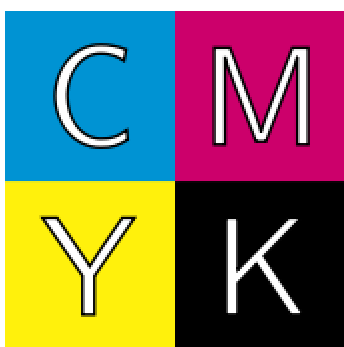
3.1 DIGITÁLNÍ SUBLIMAČNÍ TISK

- Ztvárnění motivu proběhlo na PC v programu Adobe Photoshop cs skládáním fragmentů z komiksových okének jejich následným kolorováním a utvářením raportů pro tisk.
- Přenosové médium - papír - byl potisknut zařízením JV4-130
 - Následný tisk z přenosových médií proběhl na zařízení HEAT JET 55 při teplotě 170°C - 176°C , rychlostí cca 0,4 m/min.

3.2 MÍCHÁNÍ BAREV

Po provedení zkoušek tiskem byly vybrány barvy modelu CMYK.

CMYK



Barvy modelu CMYK

“**CMYK** je barevný model založený na subtraktivním míchání barev (mícháním od sebe barvy odčítáme, tedy omezujeme barevné spektrum, které se odráží od povrchu). CMYK se používá především u reprodukčních zařízení, která barvy tvoří mícháním pigmentů (např. inkoustová tiskárna). Model obsahuje čtyři základní barvy:

- azurovou (Cyan);
- purpurovou (Magenta);
- žlutou (Yellow);
- černou (black), označovanou také jako klíčovou (**Key**).“

3.3 TEXTILNÍ MATERIÁL

Bylo použito syntetického textilního materiálu o obsahu:

1. 90% polyester
10% elastan
2. 80% polyester
20% bavlna

Tento materiál byl zvolen pro jeho stálost, při působení teplot nad 170 °C při sublimaci barviv z přenosových médií na stroji HEAT JET 55.

Vzorek 1.

Vzorek 2.

3.4 REALIZACE

Oděvní kolekce

K realizaci oděvní kolekce bylo použito bílého textilního syntetického materiálu o obsahu 90% polyester 10% elastin na trička, sukně a 80% polyester 20% bavlna na teplákovou soupravu. Materiál byl potištěn pestrobarevným digitálním sublimačním tiskem, raportovaným vzorem na zadané téma . Poté zpracován do požadovaných střihů inspirovaných komiksovou tvorbou, zejména osobitými dresy super hrdinů a zkombinován s čistě bílým, kontrastním a nepotištěným materiálem, jenž symbolizuje bílé stránky komiksu, též ve formě zhotovených střihů. Posléze byly všechny části sešity k sobě dle plánu, následovalo všití zdrhovadel do příslušných částí a lemování okrajů černými patenty a lemy coby optické sjednocení kolekce, které má svůj inspirační původ v ohraničení okének komiksu.

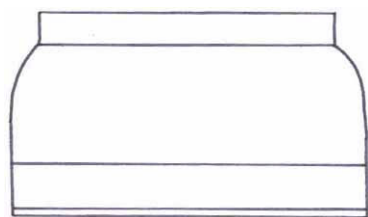
Plošné závěsné textilie

K realizaci plošných závěsných textilií o rozměrech 52/140 cm bylo využito digitálního sublimačního tisku na bílý PES o obsahu 90% polyester a 10% elastin, kraje objektu zůstaly nepotištěny, aby celkový dojem připomínal komiksové okénko. Potisk byl navrhnut na PC v programu Adobe Photoshop CS dle zadaného tématu, následně střižen na požadovanou velikost a střih začištěn elektrickým opalováním, poté horní a dolní okraj opatřen černým popruhem syntetického složení coby lem a optické ohraničení objektu, jako inspirace grafickým ztvárněním komiksového okénka.

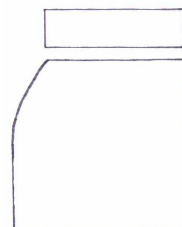
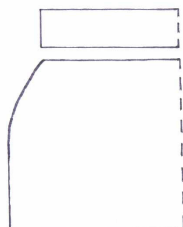
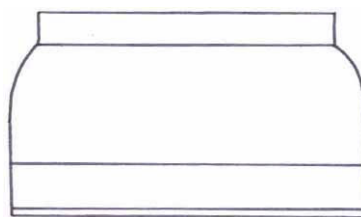
3.5 TECHNICKÉ NÁKRESY A STŘIHY

Minisukně

přední díl

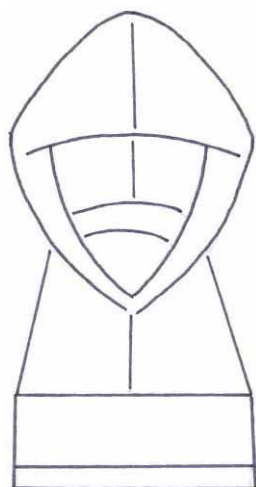


zadní díl

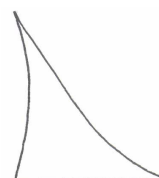
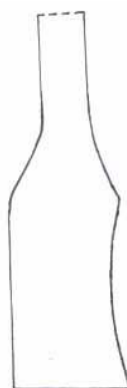
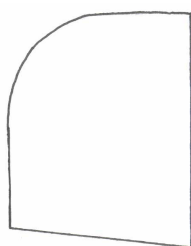
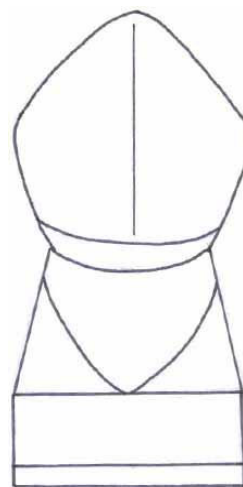


Triko s kapucí

přední díl

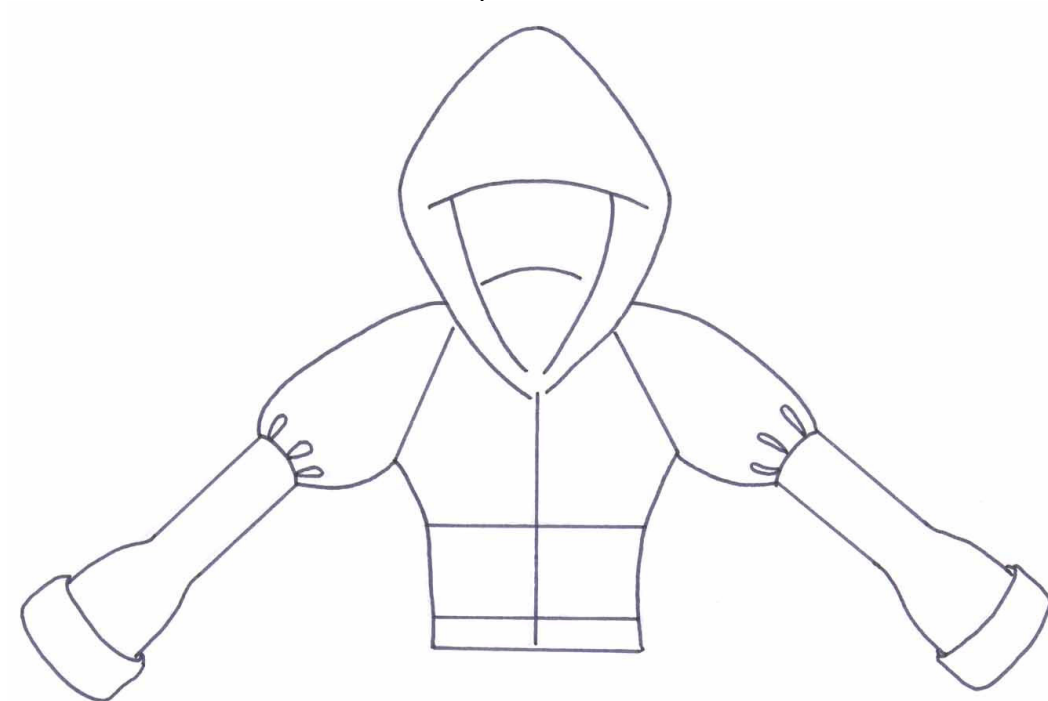


zadní díl

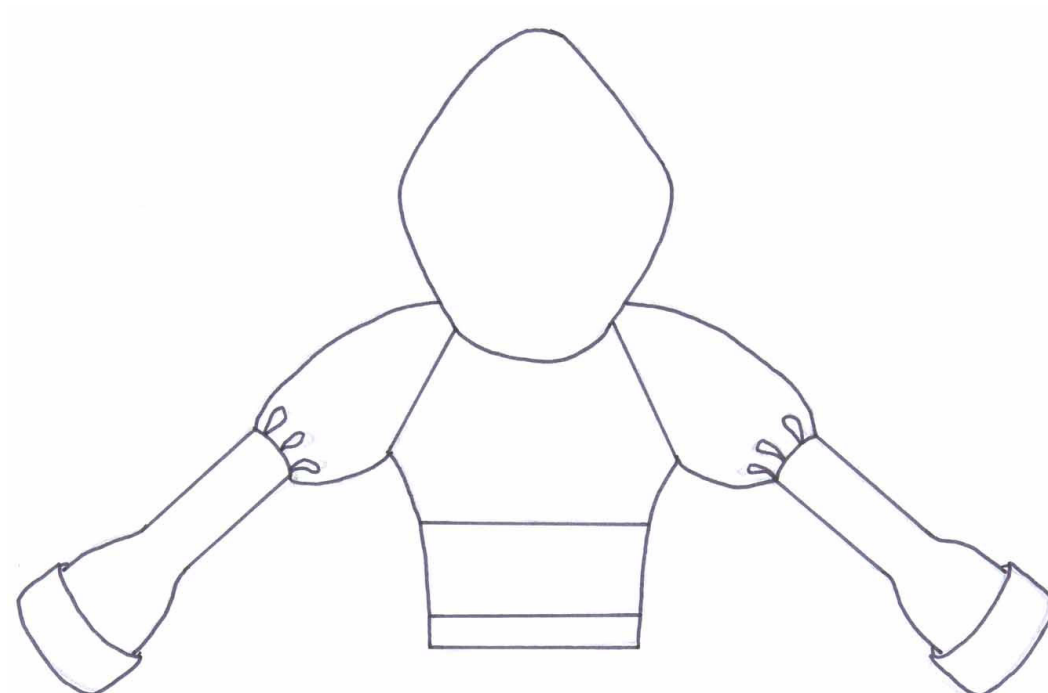


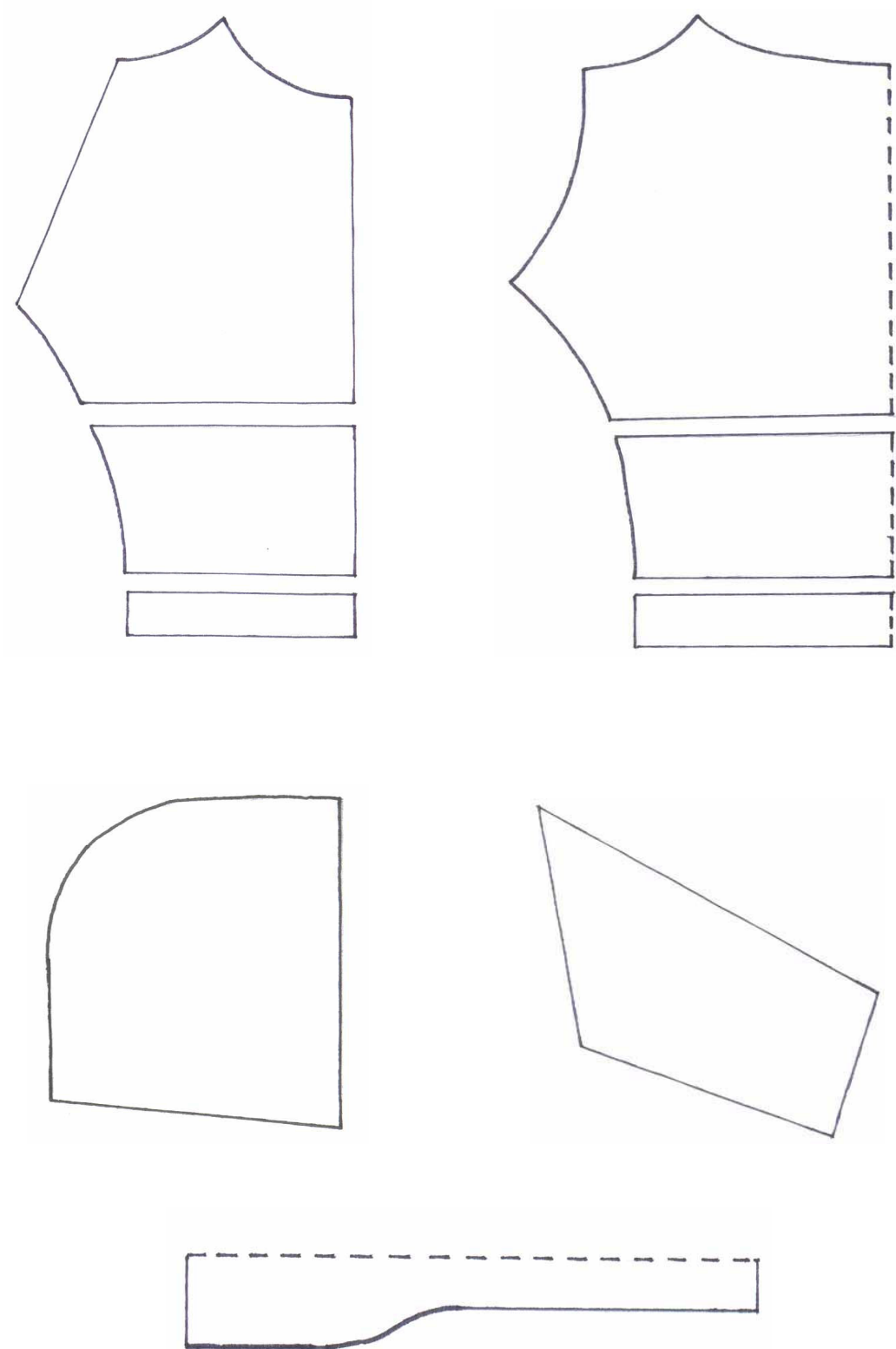
Tepláková souprava – mikina s kapucí

přední díl

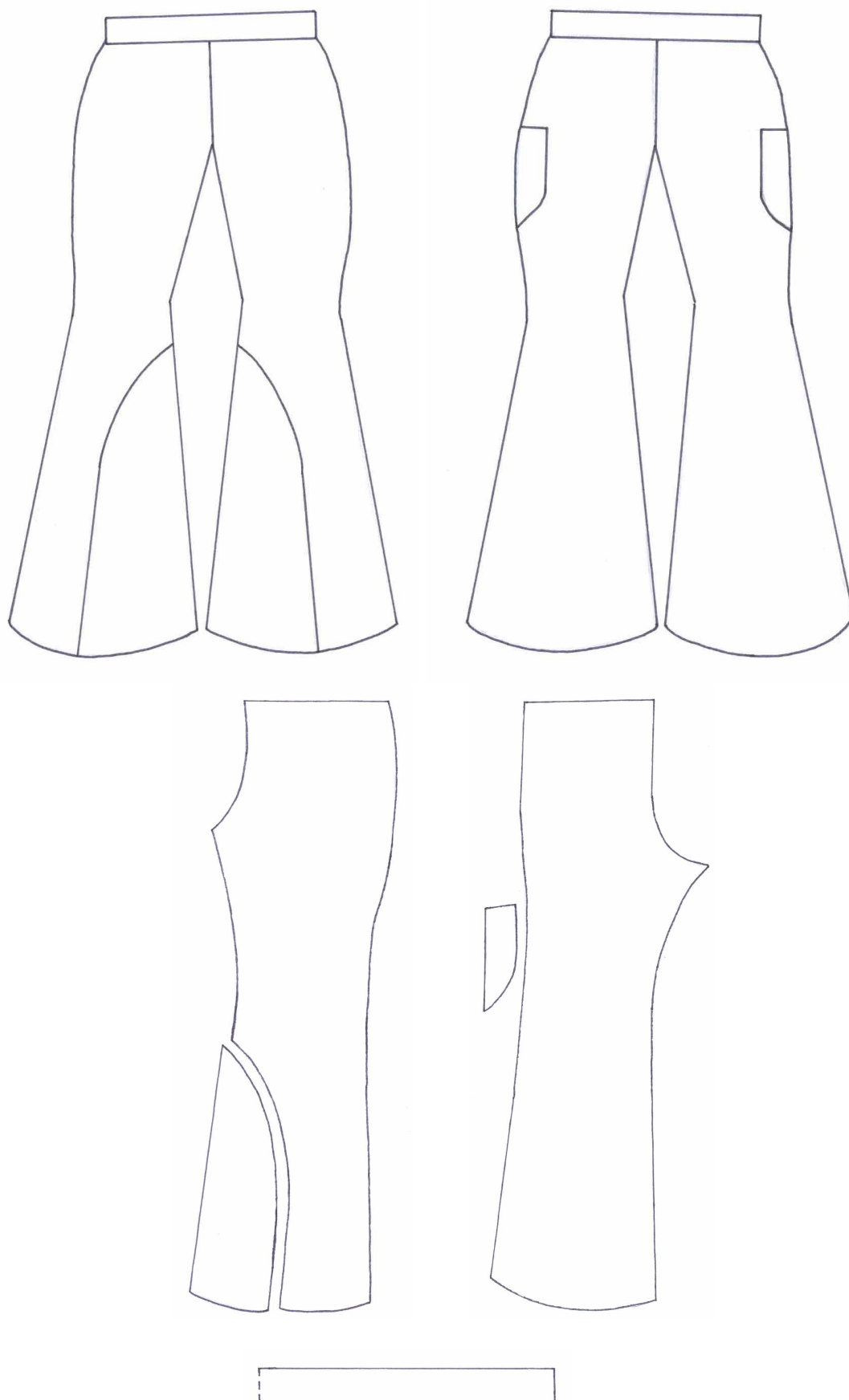


zadní díl





Tepláková souprava - kalhoty



3.6 ZÁVĚR

Cílem projektu se stalo zpracování inspirace komiksovou tvorbou od základních stavebních prvků komiksu – okének s obrázky, až po sledování příběhu hrdinů v jejich nezaměnitelných dresech.

Okénka s obrázky stály u zrodu grafiky použité pro digitální sublimační tisk na textil, který byl následně použit na závěsné textilie a výrobu oděvní kolekce, která vycházela z odívání hrdinů komiksu.

POUŽITÁ LITERATURA

1. Scott McCloud: Understanding Comics - komiksový průvodce historií a teorií komiksu, český překlad vyšel v časopisu Crew č. 21/2002 ISSN 1211-6548
2. Thierry Groensteen : Stavba komiksu - průvodce teorií komiksu
3. TEXTIL- TECHNIKA – SOUČASTNOST
TUL Liberec, Fakulta textilní, katedra designu, 2005
Autor – doc. Emilie Frydecká ak. mal, Ing. Jaroslava Váňová, Svatoslav Krotký ak. mal
4. Textilní zbožíznalství, skripta TUL 2002, ing Hana Pařilová

POUŽITÉ ODKAZY

<http://www.cs.wikipedia.org/wiki/Komiks#Historie>

<http://www.komix.kvalitne.cz/his.htm>

<http://www.catsuka.com>

<http://www.tokidoki.it>

<http://www.komiks.cz>

<http://www.manga.cz>

<http://www.dingbatdepot.com>

<http://www.pcfonts.com>

<http://www.dafont.com>

<http://www.aloha.com>

<http://www.mariobelem.com>

<http://www.knmultimedia.com>

<http://www.freefontsnow.com>

<http://www.jg4b.com>

<http://www.freebyte.com>

PŘÍLOHA







